



REVISTA **L**INGVAE

DIRECCIÓN

Rafael López-Campos Bodineau

SECRETARÍA

Viviana Merola

COMITÉ CIENTÍFICO

Alba García de la Torre Sánchez (ISTRAD)
Alba Pérez Quintero (ISTRAD)
Alfredo López Pérez (ISTRAD)
Ana Medina Reguera (Univ. P. Olavide)
Antonio Raúl de Toro Santos (Univ. A Coruña)
Cristina Huertas Abril (Univ. Córdoba)
Cristina Ramírez Delgado (ISTRAD/ Univ. P. Olavide)
Frederic Chaume (Univ. Jaume I)
José Manuel Estévez Saá (Univ. A Coruña)
Lucía de la Flor Fernández (ISTRAD)
M. Carmen Balbuena Torezano (Univ. Córdoba)
María Borrueco Rosa (Univ. Sevilla)
María Vidal Rodríguez (ISTRAD)
Marta Chapado Sánchez (ISTRAD)
Milagros Beltrán Gandullo (Univ. San Pablo CEU)
Noemí Cantarero Tena (ISTRAD)
Rafael López-Campos Bodineau (ISTRAD)
Rocío Márquez Garrido (ISTRAD)
Sara Mazoterías Martín (ISTRAD)

Nº3

2016

 REVISTA DE LA
SOCIEDAD ESPAÑOLA
DE LENGUAS MODERNAS





Revista Linguae - Revista de la Sociedad Española de Lenguas Modernas, 3

© Autores

Diseño Cubierta: ISTRAD - Instituto Superior de Estudios Lingüísticos y Traducción

ISSN: 2386-8414

La reproducción total o parcial de esta obra sin el consentimiento expreso de la propietaria del copyright está prohibida al amparo de la legislación vigente

Depósito Legal: SE - 2318-2014
Printed in Spain

Editorial Bienza
<http://www.editorialbienza.com>
e-mail: bienza@editorialbienza.com





ÍNDICE

ÁLVAREZ GARCÍA, C. Formación en internacionalización: adecuación al perfil académico del titulado en traducción e interpretación	07
CASTELLANO MARTÍNEZ, J. M. / MENOR CAMPOS, E. M. Análisis y detección de necesidades lingüísticas en la empresa multinacional como parámetro didáctico para la enseñanza de lengua inglesa.....	27
CHICA NÚÑEZ, A. J. Modelo taxonómico sobre elementos composicionales de la imagen dinámica aplicado a la traducción intersemiótica	49
COBOS LÓPEZ, I. El alemán de estilo gótico y su traducción en las logias secretas del S. XVIII como parte del trabajo del traductor especializado.....	85
GALLEGO HERNÁNDEZ, D. Los verbos de fluctuación en los mercados de valores. Estudio basado en corpus	105
MARZÀ, A. <i>Translanguaging</i> en educación infantil. Interacciones de aula en un contacto temprano con el inglés	131
MORÓN MARTÍN, M. Diversidad en la formación especializada del traductor: lo que una mirada desde fuera nos enseña.....	161
RAIMUNDO BLAY, C. / CEREZO MERCHÁN, B. Léxico y sintaxis en la subtitulación para público infantil con discapacidad auditiva. Estudio de caso de la serie <i>Hora de aventuras</i> (Pendleton Ward, 2010 -).....	191
ROMÁN MÍNGUEZ, V. Conocimiento temático y terminológico en traducción contable (inglés-español).....	225
SCHARPF STAAB, J. Interculturalidad y comunicación translingüe. Problemas de sociolingüística.....	249
STENDER, A. Las metáforas de la crisis económica en los titulares de la prensa especializada española y alemana	271
TAMAYO, A. / CHAUME, F. Los códigos de significación del texto audiovisual: implicaciones en la traducción para el doblaje, la subtitulación y la accesibilidad.....	301
TORRES DEL REY, J. La integración de la gestión de la terminología y la neología en los procesos y herramientas del traductor y el localizador.....	337
RESEÑAS - CRISTÓBAL OLMOS, M. C.	373
TRADUCCIONES - ALONSO NAVARRO, J. A.	379





ISSN: 2386-8414

LOS CÓDIGOS DE SIGNIFICACIÓN DEL TEXTO AUDIOVISUAL: IMPLICACIONES EN LA TRADUCCIÓN PARA EL DOBLAJE, LA SUBTITULACIÓN Y LA ACCESIBILIDAD

Dra. Ana Tamayo¹
Universidad del País Vasco UPV/EHU

Dr. Frederic Chaume
Universitat Jaume I

Resumen: desde que se publicaron los primeros escritos sobre la llamada semiótica del cine —la línea de investigación que consideraba la narrativa filmica como un tipo de lenguaje organizado con una gramática estructurada— una de las premisas con las que se parte en cualquier estudio sobre medios de comunicación audiovisuales, e igualmente, sobre traducción audiovisual (TAV), es que los textos audiovisuales son textos multimodales que producen significado mediante la interacción de todos sus sistemas sígnicos, tanto los que se transmiten por el canal acústico como los que se transmiten por el canal visual (y cada vez más, como en el caso de los videojuegos, por el canal táctil). Pese a que estas teorías han sido superadas en los estudios filmicos, siguen siendo válidas y muy útiles para el análisis del texto audiovisual con finalidades traductológicas.

Para proceder a la deconstrucción del texto audiovisual desde su perspectiva filmica y comprender la repercusión de los códigos de significación en TAV, el presente artículo pretende responder a preguntas como: ¿qué debe saber el traductor sobre narrativa filmica?, ¿qué elementos filmicos influyen en la traducción?, ¿qué es la competencia filmica? Y, sobre todo, ¿cómo se aplican los conocimientos sobre cine y televisión al abordar una tarea como la

¹Grupo de investigación consolidado TRALIMA/ITZULIK financiado por la UPV/EHU con código GIU16/48





Los códigos de significación del texto audiovisual: Implicaciones en la...

traducción para doblaje, subtitulación comercial, subtitulación para personas sordas (SPS) o audiodescripción para personas ciegas (AD)?

Palabras clave: traducción audiovisual, competencia filmica, códigos de significación, semiótica

Abstract: Since the first publications about film semiotics —the line of research that considered film narrative as a type of organised language with a structured grammar— a basic premise was accepted in audiovisual communication and audiovisual translation (AVT) research—audiovisual texts are multimodal texts that produce meaning through the interaction of all their sign systems that are transmitted through the acoustic and the visual channel (and nowadays also through the tactile channel, as in the case of videogames). Although Film Studies are already beyond these theories, they are still valid and very useful for the analysis of the audiovisual text from the point of view of Translation Studies.

In order to proceed with the deconstruction of the audiovisual text from a filmic perspective and comprehend the impact of signifying codes in AVT, the present article aims at answering the following questions: what does a translator need to know about film narrative?, which film elements influence the translation?, what is filmic competence? And, eventually, how can knowledge about film and television be applied to the task of translating for dubbing, interlingual subtitling, subtitling for the Deaf and Hard-of-Hearing (SDH) or audio-description for the visually impaired (AD)?

Key words: audiovisual translation, film competence, signifying codes, semiotics

1. La dimensión semiótica en traducción audiovisual

Un filme (y, por supuesto, cualquier texto audiovisual) puede ser entendido, pues, como un conjunto de sistemas semióticos en el que la información se presenta y transmite de forma visual —con signos verbales y no verbales— y acústica —con signos verbales y no verbales— (Delabastita, 1990; Chaume, 2004; Gambier, 2013). En este conjunto de sistemas semióticos conviven, por lo tanto, diversas fuentes diferentes de información que provienen de dos canales físicos distintos, el acústico y el visual. Además, el texto audiovisual no puede





Tamayo, A. / Chaume, F.

entenderse como la mera adición de los contenidos que se transmiten a través de los dos canales, sino como un conjunto de signos semióticos que no se entiende o percibe descompuesto en sus partes (a no ser que sea con propósitos analíticos o didácticos), puesto que la suma e interacción de esos sistemas semióticos crea un significado que va más allá de la simple adición de significados de cada código. La cohesión entre los signos semióticos es tan importante como los propios signos: el texto audiovisual es, pues, un constructo semiótico compuesto por varios códigos de significación que operan simultáneamente en la producción del sentido (Chaume, 2004: 19). Debido a esta naturaleza multimodal compleja, en TAV el traductor hace frente constantemente a diferentes restricciones que operan sobre el código lingüístico. Estas restricciones están originadas por la presencia de otros códigos de significación que aparecen junto al código lingüístico e interactúan con él, explicándolo, negándolo, afirmándolo, sustituyéndolo, complementándolo, de modo que dichas restricciones inevitablemente influyen, positiva o negativamente, en la labor del traductor.

Esta coexistencia de códigos de significación y las restricciones que estos imponen en la tarea traductora pueden, y de hecho suelen, guiar las soluciones finales de la traducción, sea cual sea la modalidad para la que se traduce (doblaje, subtitulación, o traducción para la accesibilidad de personas con discapacidad visual o auditiva). Dicho de otro modo, y visto desde el paradigma descriptivista: la presencia habitual de determinadas restricciones propician un uso reiterado de una misma técnica de traducción, o de un grupo de técnicas de traducción similares, cuya aparición reiterada en las traducciones termina por constituir una norma de traducción audiovisual. Por nombrar solo un ejemplo, el respeto o cumplimiento de la sincronía fonética o labial ante primeros y, especialmente, ante primerísimos planos en un filme destinado a la gran pantalla, no es más que una de las normas que encontramos en las traducciones profesionales para el doblaje.

Los canales a través de los cuales se transmite la información en el texto audiovisual y los códigos de significación que lo componen han de estudiarse, obligatoriamente, tanto desde la perspectiva de los Estudios de Traducción como desde la de los Estudios Fílmicos. Una traducción reflexionada que garantice una recepción adecuada del mensaje solo podrá conseguirse, pues, desde una perspectiva integradora que contemple la TAV (1) como adición o traslación del





Los códigos de significación del texto audiovisual: Implicaciones en la...

código lingüístico de una lengua a otra, o en una misma lengua, con o sin cambio del modo del discurso, una operación que tiene en cuenta las restricciones profesionales con las que se trabaja en la práctica, y (2) como terreno abonado para la recepción de un sistema semiótico complejo, cohesionado y no aleatorio, por parte de un público para el cual este sistema no fue creado en primer lugar. En este sentido, parece evidente que el traductor audiovisual no puede limitarse a conocer las técnicas y estrategias inherentes a toda tarea traductora, sino que, además, debe conocer el texto audiovisual desde su perspectiva fílmica para poder entender cómo las decisiones originales en relación con los cambios de plano, montaje, iluminación, música o efectos sonoros, por poner algunos ejemplos, pueden repercutir en su tarea traductora.

Para proceder a la deconstrucción del texto audiovisual desde su perspectiva fílmica y comprender la repercusión de los códigos de significación en TAV, el presente artículo pretende responder a preguntas como: ¿qué debe saber el traductor sobre cine y televisión?, ¿qué elementos fílmicos influyen en la traducción?, ¿qué es la competencia fílmica? Y, sobre todo, ¿cómo se aplican los conocimientos sobre cine y televisión al abordar una tarea como la traducción para doblaje, subtitulación convencional, subtitulación para personas sordas (SPS) o audiodescripción para personas ciegas (AD)?

1.1 Problemas de traducción en el ámbito de la TAV

La TAV presenta ciertos problemas recurrentes para los cuales el traductor suele establecer una serie de prioridades locales y globales (Zabalbeascoa, 1999) que acaban guiando sus soluciones traductoras. Así, el traductor audiovisual, como el traductor de cualquier otra especialidad, puede encontrarse con problemas de traducción que emergen del contraste entre dos sistemas lingüísticos (Gómez Capuz, 1998; entre otros), como el uso excesivo de la voz pasiva y los posesivos en textos audiovisuales escritos y locutados en inglés, la presencia de léxico o sintaxis que pueda llevar a calcos en la traducción (Duro, 2001; entre otros), o la existencia de léxico vulgar. Se pueden encontrar, también, problemas de variación lingüística asociados a un grupo social (Tamayo, 2014), a dialectos (Zaro Vera, 2001; Scandura, 2004; Prats, 2014), o problemas originados por la naturaleza multilingüística del texto (de Higes, 2014; entre otros). Además, son también recurrentes





Tamayo, A. / Chaume, F.

los problemas pragmáticos como la traducción de la ironía o el humor (Zabalbeascoa, 2001; Martínez Sierra, 2008; Chiaro, 2010; entre otros) o los problemas semióticos que tienen que ver con la intertextualidad (Botella, 2010) o con referentes culturales (Santamaria, 2001; Pedersen, 2011, Martínez Garrido, 2013; entre muchos otros).

Los problemas específicos de la TAV se originan cuando las cuestiones arriba mencionadas interactúan con las restricciones formales de la traducción audiovisual (Martí Ferriol, 2010). Así, por ejemplo, los rasgos paralingüísticos han de formalizarse en el guion traducido siguiendo unas pautas específicas en la traducción ajustada para doblaje, y otras en los subtítulos para personas sordas; los efectos especiales cuentan con unas convenciones establecidas para representarse en el guion para doblaje, que difieren de aquellas establecidas para SPS o para AD; el uso que hace un texto audiovisual de la fotografía, la movilidad, los títulos o los iconos tendrá una consecuencia directa en las soluciones tomadas para AD, que no siempre coincidirá con las soluciones para otras modalidades de traducción, como el doblaje. Estos son solo algunos de los ejemplos que ilustran cómo los elementos filmicos influyen en la tarea del traductor audiovisual.

Todos estos problemas de traducción se originan normalmente por la presencia en pantalla de algún código de significación (y en muchas ocasiones, por su interacción con el código lingüístico) transmitido por los canales visual y acústico, que son las fuentes de transmisión del texto audiovisual. Estos códigos pueden clasificarse de la siguiente manera (Chaume, 2004):

CANAL ACÚSTICO	CANAL VISUAL
código lingüístico	código iconográfico
código paralingüístico	código fotográfico
código musical	código de movilidad
código de efectos especiales	código de planificación
código de colocación del sonido	código gráfico
	código de montaje

Tabla 1. Códigos de significación del texto audiovisual con incidencia en la traducción.





Los códigos de significación del texto audiovisual: Implicaciones en la...

Aunque en el texto audiovisual encontramos todavía más códigos de significación (Casetti y Di Chio, 1991; entre otros) en las siguientes páginas se tratarán solamente los códigos de significación incluidos en esta tabla por su implicación directa en las diferentes modalidades de TAV, especialmente en las modalidades de traducción para la accesibilidad, puesto que en las modalidades tradicionales, como el doblaje y la subtitulación, estas cuestiones han sido ampliamente discutidas en el pasado (Chaume, 2004; González Vera, 2011; entre otros).

2. El canal acústico

Transmitidos por el canal acústico, son de especial interés para el analista los códigos lingüístico, paralingüístico, musical, de efectos especiales y de colocación del sonido (Chaume, 2004). El código lingüístico es, con diferencia, el código que más se ha tenido en cuenta a la hora de analizar una traducción audiovisual, incluso después de tres décadas de eclosión de la investigación sobre TAV.

En general, podría decirse que el trasvase de los códigos transmitidos por el canal acústico tiene implicaciones en todas las modalidades de TAV, sin embargo, estos códigos son especialmente relevantes en las traducciones para doblaje y en las subtítulos para personas sordas. En el primer caso, esto se debe a la completa sustitución del código lingüístico y paralingüístico del texto origen por otros códigos lingüístico y paralingüístico en lengua meta y, en el segundo caso, al poco o ningún acceso de los usuarios con discapacidad auditiva a la información transmitida por el canal acústico. La subtitulación convencional o comercial implica importantes restricciones formales de tiempo y espacio que repercuten en las decisiones en torno a la traducción del código lingüístico y a la omisión de casi todos los signos paralingüísticos. En AD, las implicaciones del canal acústico se limitan a aquellos elementos sonoros que el receptor con discapacidad visual no puede identificar solamente por su sonido; implicaciones que, aunque pueden acarrear importantes problemas de traducción, se dan siempre en menor medida que en otras modalidades TAV.

A continuación, se realiza un repaso de los diferentes códigos de significación del canal acústico, de sus posibles implicaciones en





Tamayo, A. / Chaume, F.

la traducción para las diferentes modalidades y de la enunciación de posibles normas de traducción motivadas por la presencia de los diferentes códigos sígnicos.

2.1 Código lingüístico

El código lingüístico transmitido por el canal acústico comprende los monólogos y diálogos de los personajes de pantalla o del narrador del texto audiovisual. Es el código más ampliamente manipulado de todos los que componen el texto audiovisual y el que más atención ha suscitado tradicionalmente en TAV. Sin este código, ciertamente, la traducción audiovisual no habría existido, al menos como campo autónomo o área, en los Estudios de Traducción, tal y como la conocemos ahora. El código lingüístico en los textos audiovisuales se configura textualmente como un constructo prefabricado, a medio camino entre los modos del discurso oral y escrito, y entre los registros más naturales y espontáneos y los más conservadores o estándar, ya que tanto en las producciones propias como en las producciones ajenas traducidas, los diálogos se pueden definir como muestras de una oralidad prefabricada (Chaume, 2004), fingida, falsa. En esencia, son producto de un recitado de lenguaje escrito y planeado que pretende simular espontaneidad. Esta tercera norma lingüística (Pavesi, 2005), diferente de la norma oral y de la norma escrita, se conoce en el campo de la traducción audiovisual con el término de *dubbese*. En sus inicios, se trataba de un término peyorativo que ponía el foco de interés, sobre todo, en los calcos léxicos y sintácticos de las traducciones. Pero su alcance realmente no acaba ahí, sino que comprende cualquier rasgo repetido en cualquier nivel lingüístico, como por ejemplo, la articulación tensa o la no caída del fonema /d/ en posición intervocálica, en el nivel fonético de la traducción para el doblaje en España (en los participios de pasado, por ejemplo), la negativa a introducir plurales analógicos en el nivel morfológico, el uso de oraciones cortas y nucleares en el nivel sintáctico, o la preferencia por términos no marcados dialectalmente en el español neutro de Latinoamérica, por ejemplo, en el nivel léxico. Es decir, *dubbese* es el modelo lingüístico completo del doblaje de una determinada cultura en un espacio y tiempo determinados. En España y Europa pueden encontrarse un buen número de estudios e investigaciones con foco en la oralidad prefabricada (Dolç y Santamaría, 1998; Chaume, 2001 y 2004; Antonini, 2005; Baumgarten, 2005; Romero-Fresco 2006, 2007 y 2009;





Los códigos de significación del texto audiovisual: Implicaciones en la...

Brumme, 2008; Pavesi, 2008; Baños y Chaume, 2009; Baños, 2009, 2013 y 2014; Marzà y Chaume, 2009; Matamala, 2009 y 2010; Pavesi y Freddi 2009; Romero Ramos, 2010; Von Flotow, 2010; Forchini, 2012; entre otros). Este fenómeno, a caballo entre lo espontáneo y lo meditado, se presenta como un continuo en el que se sitúan los diferentes niveles de la lengua (fonético, morfológico, sintáctico, fraseológico, léxico y de expresividad paralingüística). Así, en la traducción para doblaje, el nivel morfológico suele tender al respeto a la normativa, a la estandarización, mientras que el nivel fraseológico, léxico y de expresividad paralingüística tienden a expresar las convenciones del discurso oral espontáneo. Los niveles fonético y sintáctico tienden más hacia el polo estándar que hacia el polo de la espontaneidad, si bien es cierto que en el nivel sintáctico, en la modalidad de doblaje, pueden encontrarse muchos rasgos del discurso oral espontáneo. La siguiente imagen resume el continuo en el que se sitúa el código lingüístico en los textos audiovisuales y explica gráficamente el concepto de oralidad prefabricada o dubbese en TAV:



Imagen 1. Continuo escrito-oral y formal-coloquial en el que se sitúan los diversos niveles lingüísticos de la oralidad prefabricada en el modelo de la traducción para el doblaje

Por supuesto, en ningún caso los niveles arriba ilustrados son estáticos en su posición en el continuo, sino que, dependiendo de las características concretas del texto audiovisual (público al que va dirigido, grupos sociales implicados en la trama, género audiovisual, temática del texto, etc.) todos los niveles pueden ver modificada su posición. Así, los rasgos de la oralidad prefabricada oscilarán en cada texto audiovisual y será tarea del traductor distinguir la posición de





Tamayo, A. / Chaume, F.

cada nivel de lengua en el continuo escrito-oral y formal-coloquial para tomar decisiones traductológicas al respecto.²

Así, en el filme de *The Angel's Share* (Ken Loach, 2012), el marcado acento escocés que puede distinguirse en el nivel fonético de los diálogos de la mayoría de los personajes originales desaparece en la traducción para el doblaje en español, donde se opta por un nivel fonético en el extremo más formal del continuo. Si bien habrá quien argumente que esta decisión traductológica conlleva pérdidas en la recompensa pragmática³ del receptor español en comparación con el receptor anglófono (la película no está pensada solo para los receptores escoceses), no puede negarse que la dificultad que impone el código lingüístico en este caso en concreto es sumamente difícil de evitar, si se opta por doblar este tipo de filmes. No obstante, cabe destacar que, como se ha explicado más arriba, existen diferentes niveles de la lengua con los que el traductor puede *jugar* para compensar una pérdida pragmática en el nivel fonético.

Las implicaciones en la traducción del código lingüístico en las diferentes modalidades de TAV han sido ampliamente estudiadas durante estas últimas décadas. En general, cuestiones como la variación lingüística —registros y dialectos—, el multilingüismo, la traducción del humor o los referentes culturales, entre otros problemas de traducción, dan lugar a ciertas normas de traducción en todas las modalidades de TAV, vinculadas algunas veces al modelo de lengua resultante en la traducción. Por otro lado, el código lingüístico de los textos audiovisuales presenta características propias, como ya se ha comentado, tanto en los textos originales como en los traducidos. Así, en **doblaje** el peso de la oralidad prefabricada o la necesidad de mantener la sincronía (ajuste fonético, sobre todo, de labiales y vocales abiertas) y la isocronía (duración acústica y visual del mensaje) en los diálogos de los personajes guiarán muchas de las decisiones traductológicas. En **subtitulación**, las restricciones formales de tiempo de permanencia del subtítulo en pantalla, el número de caracteres máximos por línea, las convenciones de la segmentación del subtítulo o la vulnerabilidad del subtítulo por

²Para una descripción más exhaustiva de los problemas que plantea el código lingüístico en diferentes géneros audiovisuales, en doblaje y subtitulación, véase Chaume, 2004: (168-186).

³Para una comprensión más exhaustiva de los conceptos «recompensa pragmática» y «relevancia» en TAV, véase Martínez Sierra, 2008.





Los códigos de significación del texto audiovisual: Implicaciones en la...

la coexistencia del texto origen y el texto meta en un mismo producto, son cuestiones que configurarán un modelo lingüístico específico (Díaz Cintas y Remael, 2007). En la traducción para la **accesibilidad** se plantean dos escenarios diferentes. En audiodescripción (AD) no hay código lingüístico traducible (ya que, en general, la AD se prepara después de la versión de doblaje, o de la versión original editada), aunque la propia presencia del código lingüístico y los silencios en su ausencia sí limitarán el espacio para crear audiodescripción y, por lo tanto, guiarán las decisiones del audiodescriptor (por ejemplo, en la formulación de frases nucleares, yuxtapuestas y con un orden sintáctico canónico, para ser más efectivos en el poco espacio del que se dispone entre los diálogos). En la subtitulación para personas sordas (SPS) las limitaciones propias de la subtitulación convencional se ven agravadas por las posibles limitaciones en las competencias lingüísticas de las personas con discapacidad auditiva. Si bien es cierto que el colectivo de personas sordas es muy heterogéneo y la generalización en este ámbito es prácticamente imposible, no debe olvidarse que algunas personas sordas (sobre todo las personas sordas prelocutivas y signantes con una sordera profunda y sin prótesis auditivas) necesitarán más tiempo para leer los subtítulos, una sintaxis más simple y un vocabulario simplificado y denotativo.

2.2 Código paralingüístico

La paralingüística comprende los componentes no verbales del lenguaje humano que se transmiten a través de la voz o de los órganos de fonación humanos y abarca todo aquello que somos capaces de percibir a través del ritmo, la prosodia, el volumen, el tono de la voz, las pausas, etc. Tradicionalmente, este elemento de la lengua no ha sido estudiado en los Estudios de Traducción (Poyatos, 1997), pero hoy en día no cabe duda de que el código paralingüístico transmite un inmenso caudal de información que no puede dejar de trasladarse al texto audiovisual traducido.

En este sentido, para el traductor la traslación de los signos paralingüísticos a la versión para **doblaje** no presenta mayor dificultad que el conocimiento técnico de las convenciones propias de cada país o estudio de doblaje: normalmente un listado de símbolos con el que se representan esos signos en el guion para doblaje. En España pueden





Tamayo, A. / Chaume, F.

encontrarse especificaciones del tipo (R) para risas, (G) para cualquier otro sonido que emitan los personajes, o el uso de la barra espaciadora [/] para indicar pausas. En Italia, estas convenciones suelen anotarse también entre paréntesis [(verso), (fiato)], al igual que en Francia [(réac), (rire), (ambiance)]. Es cada país y cada mercado el que impone los usos convencionales para representar el código paralingüístico en la traducción para doblaje; cuando no existen símbolos convencionales, se verbaliza el signo entre paréntesis, por ejemplo, (SUSPIRA).

En **subtitulación** convencional o comercial para normo-oyentes, estos rasgos suprasegmentales no suelen especificarse en el subtítulo, ya que suelen ser bastante reconocibles y, por lo tanto, identificables en la versión original. No obstante, las pausas en el diálogo sí marcan la localización (o *spotting*) del subtítulo, ya que por regla general, implican un subtítulo nuevo. El traductor también tiene a su disposición la posibilidad de usar puntos suspensivos para pausas cortas o vacilaciones. Otros rasgos paralingüísticos, como los gritos, no se trasladan al subtítulo convencional, ya que se trata de una información perfectamente identificable y comprensible sin necesidad de especificación en el texto escrito, si bien antiguamente se optaba por el uso de mayúsculas para indicar este rasgo. Como se ha mencionado anteriormente, el texto audiovisual ha de entenderse como un conjunto de sistemas semióticos en constante interacción. En este sentido, un rasgo paralingüístico puede representarse en el código lingüístico con mecanismos sintácticos como la topicalización o dislocación a la izquierda para enfatizar el tema —y no el rema— del discurso en una traducción en la que se busque resaltar el tono de protesta que puede distinguirse en las cualidades primarias de la voz de un personaje, por ejemplo. No obstante, la vulnerabilidad del subtitulado (Díaz Cintas, 2003; Díaz Cintas y Remael, 2007), que se origina por la presencia de texto origen y texto meta en un mismo producto, guiará algunas de las decisiones traductoras.

En el ámbito de la **accesibilidad**, el código paralingüístico no supone ningún problema añadido para las personas con pérdida visual, siempre y cuando estos rasgos sean totalmente identificables a través del canal acústico. Sí es un problema añadido, sin embargo, para las personas con discapacidad auditiva, ya que estas tienen un acceso limitado al sonido y, por lo tanto, a sus implicaciones en la trama argumental de un texto audiovisual. En este sentido, la norma UNE 153010 (AENOR,





Los códigos de significación del texto audiovisual: Implicaciones en la...

2012) en España aboga por el uso de didascalias ubicadas antes del segmento lingüístico al que modifican, recurso que puede observarse en la siguiente imagen:



Imagen 2. Uso de didascalias para información suprasegmental, según recomendaciones de la norma UNE 153010 (*Buena suerte Charlie*, Phil Baker y Drew Vaupen, 2010-2014, Disney Channel)

No obstante, las nuevas tecnologías e investigaciones en el campo de la SPS están permitiendo llevar a cabo estudios en los que se exploran alternativas visuales a las didascalias (Neves, 2005; Tamayo, 2015b).

2.3 Código musical

El código musical comprende tanto la música ambiental como la música argumental o diegética que es susceptible de traducirse, bien porque se traduce la letra de las canciones, o bien porque se sustituye la música. En general, puede decirse que la banda sonora del texto audiovisual original no suele alterarse en TAV, salvo en alguna excepción, como algunos dibujos animados (Chaume, 2004). En los casos en los que la letra de la canción original se sustituye, en **doblaje**, por una nueva letra en la lengua meta, es imprescindible que el traductor (o el letrista) al que se le asigna la tarea tenga en cuenta los ritmos de la música y de la letra de la canción, el número de sílabas, la distribución acentual, el tono, el timbre o la rima. No es de extrañar, pues, que la





Tamayo, A. / Chaume, F.

restricción formal que imponen los ritmos poéticos y musicales de la canción influya en las decisiones traductológicas que, en ocasiones, pueden dejar de lado el significado de las palabras para intentar recrear un efecto análogo al de la canción origen con la rima, la distribución acentual o el número de sílabas, por ejemplo. No es de extrañar, tampoco, que dicha tarea se encomiende a compositores, letristas o musicólogos, ya que el traductor audiovisual no suele estar especialmente formado en contenidos musicales. En lo que respecta a la presentación formal de la canción en la traducción para doblaje, esta implica, generalmente, que la canción aparezca en un único *take* en el que no haya otros diálogos.

En **subtitulación**, o en el caso del doblaje cuando el traductor (o el cliente) opta por subtitular la canción en vez de doblarla, la música diegética aparece en un subtítulo nuevo y, en general, en cursiva.

En la traducción para la **accesibilidad**, las implicaciones para la AD son exactamente las mismas que para doblaje, ya que el público, invidente o no, tiene el mismo acceso al canal acústico. Existe, no obstante, una restricción añadida, ya que la decisión de doblar una canción implicará la imposibilidad de audiodescribir la escena o de recuperar algún dato importante de audiodescripciones de escenas anteriores o posteriores. En SPS, los usuarios finales de la traducción tienen poco o ningún acceso al canal acústico. En este sentido, la norma UNE 153010 (AENOR, 2012) aboga por el uso de un símbolo (♫ o #) delante de cada subtítulo de la canción argumental y delante y detrás del último subtítulo, por el uso de letra redonda y, si procede, por el color de identificación del personaje que canta. Sin embargo, algunas investigaciones recientes confirman que la recomendación del símbolo rara vez se lleva a cabo en la traducción para televisión, al menos, en las cadenas infantiles y juveniles en España (Tamayo, 2015a). A diferencia del resto de modalidades de traducción audiovisual, la música ambiental también se debe especificar en SPS. Para ello, será tarea del *accesibilitador* decidir si se ha de indicar únicamente la presencia de música o si se ha de especificar, también, el tipo de música, la sensación que transmite o, por qué no, el título o autor de la obra. En estos casos, la norma UNE indica que esta información debería aparecer en la esquina superior derecha⁴ y no recomienda el uso de símbolo antes del subtítulo,

⁴España es el único país europeo (de los estudiados en las investigaciones del proyecto DTV4ALL) en el que se recomienda el uso de esta posición para indicar algún tipo de información en SPS.





Los códigos de significación del texto audiovisual: Implicaciones en la...

si bien ya existe alguna investigación que explora la recepción de este recurso en la música ambiental (Tamayo, 2015b).

2.4 Código de efectos especiales

El código de efectos especiales no suele tener grandes implicaciones en la traducción para personas normo-oyentes, ya sea en la modalidad de **doblaje**, **subtitulación** convencional o en **AD** (excepto en las ocasiones en que el efecto sonoro no puede identificarse completamente solo a través del sonido y hace falta un apoyo visual para comprenderlo e integrarlo). Es cierto, sin embargo, que nada, ni los efectos especiales, se deja al azar en la producción de un texto audiovisual y, en contadas ocasiones, puede haber una relación directa entre el código lingüístico y los efectos especiales, por ejemplo. Chaume (2004) lo ilustra con un ejemplo de *The Real Ghostbusters* (Dan Aykroyd y Harold Ramis, 1986-1991) en el que la frase idiomática en inglés *clean as a whistle* (literalmente «limpio como un silbido») va acompañada de un silbido perfectamente audible en la banda sonora. Esta relación entre los códigos, en la traducción para doblaje al catalán, se pierde por la decisión de mantener la frase idiomática en la lengua meta (*més neta que una patena*, «más limpia que una patena»). En casos como este, el código de efectos especiales, y su interacción con otros códigos, sí puede tener implicaciones en las decisiones traductológicas en las modalidades para normo-oyentes. En lo que respecta a la forma de la traducción para doblaje, en España e Italia los efectos sonoros que faltan en la banda sonora original pueden indicarse en el guion traducido, haciendo mención, por ejemplo, a que la voz es a través del teléfono [ATT] o de la radio [ATR], o a que no se debe doblar encima del original [Orig.].

Este código tiene mayor relevancia en la traducción para **SPS**. Del mismo modo que con la música ambiental, la norma UNE 153010 (AENOR, 2012) recomienda posicionar los efectos sonoros en la esquina superior derecha, en blanco y entre paréntesis con la primera letra en mayúscula. Sin embargo, estas recomendaciones formales no siempre se siguen, como puede verse en las imágenes a continuación:





Tamayo, A. / Chaume, F.



Imagen 3. Explicitación del código de efectos sonoros en SPS que no sigue la recomendación de la norma UNE 153010 (A la izquierda *Los monstruos de Matt* [Gregory Panaccione, 2008-, Disney Channel] y a la derecha *Como hermanos* [Paul Leluc, 2009-, Boing]).

Además de la forma de la explicitación y de las habituales restricciones de tiempo y espacio en el subtítulo (para normo-oyentes o para personas con discapacidad auditiva), el código de efectos sonoros en SPS implica una decisión traductológica significativa, ya que el *accesibilitador* habrá de dirimir si el sonido puede identificarse a través del canal visual o si, por el contrario, es necesario el canal acústico para comprenderlo e integrarlo completamente en el texto audiovisual. En este último caso, se optará por la explicitación del efecto sonoro.

2.5 Código de colocación del sonido

La colocación del sonido hace referencia principalmente, desde el punto de vista del traductor, a «la procedencia de las voces de los personajes del relato, sean éstos diegéticos o no» (Chaume, 2004: 209), esto es, el código de colocación del sonido tiene que ver con la procedencia del mismo, sea este en forma de voces, efectos especiales o música.

Aunque en un primer momento pudiera parecer que este código de significación no incide en las soluciones traductológicas del traductor audiovisual, su interacción con el código lingüístico, paralingüístico o musical obliga al uso de una serie de convenciones. En lo que respecta a la modalidad de **dobla**je, los problemas de ajuste del guion meta pueden verse drásticamente reducidos o aumentados por la colocación del sonido. Así, si un personaje está fuera de escena, de espaldas o no se le ve la boca en pantalla, por ejemplo, la isocronía y la sincronía fonética no son estrictamente necesarias (Chaume, 2012), lo que da más libertad al traductor para proponer traducciones más naturales o traducciones que puedan





Los códigos de significación del texto audiovisual: Implicaciones en la...

compensar las pérdidas pragmáticas de segmentos anteriores o posteriores del texto audiovisual. En lo que respecta a la forma de la traducción para doblaje, este código de significación se explicita en España mediante símbolos como (ON) para indicar que la voz sale de la boca visible de un personaje en pantalla; (OFF) para indicar que no se visualiza la fuente de la que proviene la voz; (DE) para indicar que el personaje está de espaldas a la cámara o (DC) para indicar que el personaje está de costado, entre otros.

En **subtitulación** convencional las implicaciones son mucho menores. Si bien, en lo que respecta al contenido, este código no ofrece más dificultad en el trasvase que su comprensión o decodificación por parte del público meta, en lo que respecta a la forma hay que tener en cuenta que las voces en *off* o *out* (Carmona, 1996) se indican en cursiva, mientras que el resto se hace en letra redonda.

En la traducción para la **accesibilidad**, este código no supone un problema para el audiodescriptor más allá de no poder utilizar los espacios en los que se produzcan efectos especiales significativos para insertar su texto audiodescrito. En lo que respecta a la SPS, si bien no es uno de los códigos con mayor importancia ni incidencia en las decisiones traductológicas, la posición del sonido sí aporta información sobre la colocación del sonido como puede verse en la siguiente imagen (esquina superior derecha para efectos sonoros y música y parte inferior centrada para sonidos de los personajes y código lingüístico):



Imagen 4. Explicitación de música ambiental y sonidos emitidos por los personajes que aporta información sobre la colocación del sonido (*Pocoyó*, David Cantolla, Alfonso Rodríguez y Guillermo García Carsí, 2004-2010, Clan).





Tamayo, A. / Chaume, F.

Investigaciones recientes en el campo de la accesibilidad de videojuegos (Collins y Taillon, 2012) proponen ya el uso de referencias icónicas a la colocación del sonido en la explicitación de efectos sonoros para personas con discapacidad auditiva, como puede verse en la Imagen 5. Aunque la procedencia del sonido es mucho más importante en el caso de los videojuegos (por la necesidad de emprender acciones dependiendo de la misma) que en filmes, estas nuevas propuestas podrían verse también, algún día, en las traducciones accesibles de series, películas y programas de televisión.

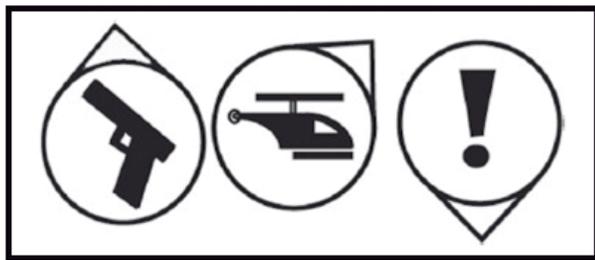


Imagen 5. Símbolos para la especificación de los efectos sonoros con referencia a la procedencia y colocación del sonido (Collins y Taillon, 2012: 13).

3. El canal visual

El canal visual es el segundo de los canales a través de los cuales se transmite información en un texto audiovisual. Tradicionalmente, es el canal al que menos atención se le ha prestado en TAV ya que la tarea traductora ha consistido, y sigue consistiendo, en una tarea de postproducción de audio en la que la manipulación del canal visual es prácticamente nula o imposible. Sin embargo, la imposibilidad de manipular la imagen no implica que esta no incida en las decisiones traductológicas. Es más, el traductor audiovisual profesional es consciente de que la narración acústica y visual interactúan para formar un producto cohesionado y es la información fruto de esta interacción la que ha de poder trasladarse a la cultura meta, no la información fragmentada de los códigos de significación de ambos canales por separado.





Los códigos de significación del texto audiovisual: Implicaciones en la...

Si bien los códigos de significación que se transmiten por el canal visual inciden en las soluciones de traducción en todas las modalidades audiovisuales, es evidente que algunas modalidades son más dependientes que otras de la información y de las implicaciones de estos códigos, del mismo modo que otras modalidades son más dependientes de la información que se transmite por el canal acústico. La AD es la modalidad de TAV más dependiente de la información transmitida por el canal visual. En SPS la información transmitida por este canal no incidirá en la traducción de manera más significativa que en el caso de la subtitulación convencional, salvo en los casos en los que, a pesar de la redundancia de la información sonora y la visual, haya una dependencia clara de la primera para interpretar la información. Por ejemplo, se trataría del caso en que un personaje llora y el llanto se oiga y también se vea en pantalla, pero no quede del todo claro que el personaje está llorando, como ocurre con la siguiente imagen:



Imagen 6. Redundancia de información sonora (llanto) y visual, con clara dependencia de la primera para decodificar la información (*Los pitufos*, Pierre Culliford, 1981-1989).





Tamayo, A. / Chaume, F.

En las siguientes secciones se presenta un repaso de los códigos del canal visual (el código iconográfico, código fotográfico, código de movilidad, código de planificación, código gráfico y código de montaje) y sus implicaciones en la tarea traductora en las diferentes modalidades de TAV.

3.1 Código iconográfico

El código iconográfico en el canal visual se ve representado por índices (por ejemplo, un cigarrillo apagado del que todavía sale humo para dar a entender que alguien acaba de marcharse), iconos (objetos, figuras e imágenes que representan algo sobre la cultura origen) y símbolos (la cruz roja o la hoz y el martillo, son símbolos que se vinculan con aquello que representan gracias a convicciones o reglas de la cultura origen).

Puesto que esta iconografía es parte del producto original por decisiones nada aleatorias de la dirección del filme, será tarea del traductor decidir si dichos índices, iconos o símbolos son comprensibles para el receptor meta. En las tres modalidades de TAV en las que el espectador meta tiene acceso al canal visual (**doblaje**, **subtitulación** convencional y **SPS**) los índices no presentarán mayor problema; sí lo harán, sin embargo, en **AD**, ya que, en muchas ocasiones estos sistemas signícos se usan en la producción filmica para evitar expresar verbalmente aquello que representan. Será tarea del audiodescriptor decidir si la información de los índices es también deducible desde el canal acústico (por ejemplo, si en pantalla aparece una sala oscura y unos pies caminando sigilosamente y se oye música de misterio y unos pasos en la lejanía) o si, por el contrario, la información representada en los índices es solamente deducible a través del canal visual (como en el caso del cigarrillo arriba presentado). Las otras dos categorías, los iconos y símbolos, dependerán de la proximidad de las culturas origen y meta para todas las modalidades de TAV. Una vez más, la AD presenta un problema añadido, ya que aunque un símbolo o icono y aquello que representa pueda ser conocido por las personas con discapacidad visual, habrá que decidir si es necesaria su especificación en la audiodescripción. En la siguiente imagen parece importante la aparición del cartel de discapacitados que indica que la taquilla que aparece al fondo está reservada para personas con discapacidad física.





Los códigos de significación del texto audiovisual: Implicaciones en la...

Aunque este símbolo es perfectamente comprensible por parte de las personas con discapacidad visual, habrá que especificar su aparición en pantalla, si las pausas en el diálogo o la narración acústica lo permiten. Esta representación iconográfica, por el contrario, no supone ningún problema en las demás modalidades de TAV.



Imagen 7. Dos personajes frente a una taquilla con un cartel de personas con discapacidad física (Altra, Benoît Delépine y Gustave Kervern, 2004).

El código iconográfico trasciende en ocasiones el canal visual e interacciona con los códigos transmitidos por el canal acústico en forma de reiteraciones, recurrencias o redundancias semióticas con los mismos (Chaume, 2004). Así, en SPS, los colores asignados a cada personaje actuarán como símbolo (eso sí, símbolo externo a la producción original, de tipo extradiagético) redundante (para aquellos con acceso al sonido) de la información transmitida a través del canal acústico.

3.2 Código fotográfico

El código fotográfico, haciendo uso de la perspectiva, la iluminación y el color, pretende dotar de realidad tridimensional al texto audiovisual, que se proyecta, generalmente, en dos dimensiones.





Tamayo, A. / Chaume, F.

Si bien pudiera parecer que este código carece de implicaciones en las dos modalidades más extendidas de TAV, doblaje y subtitulación convencional, en algunas ocasiones estos signos sí inciden en la traducción. En la modalidad de **doblaje**, el cambio en la iluminación y la perspectiva, por ejemplo puede hacer que desaparezcan las bocas en pantalla, lo que conllevará la adición de anotaciones en el guion para doblaje [(SB)] y dará más libertad al traductor en cuanto a la sincronía e isocronía. En **subtitulación** convencional, un cambio de perspectiva puede conllevar decisiones traductológicas y obligar, entre otros, al cambio de subtítulo. En la traducción para la **accesibilidad**, la SPS no presentará problemas añadidos a aquellos de la subtitulación convencional, mientras que en AD se puede llegar a audiodescribir aquello que la iluminación o la perspectiva transmite al normovente. Por ejemplo, en *The Wizard of Oz* (Victor Fleming, 1939), el uso deliberado de colores representa el cambio de la realidad a la fantasía, algo que el espectador normovente puede captar casi de manera inconsciente, pero que habrá que especificar para aquellos con discapacidad visual.

Si bien cada modalidad de TAV tiene sus especificidades y requiere una jerarquía bien diferente en cuanto a las prioridades traductológicas, puede haber ciertos elementos en el código fotográfico que impliquen una reflexión similar en la TAV para todas las modalidades. En *Pleasantville* (Gary Ross, 1988) el código fotográfico ocupa un puesto relevante en la narrativa del filme. Los planos y escenas en blanco y negro simbolizan la represión impuesta a los diferentes personajes, víctimas de un código social sectario, mientras que el uso del color en otras escenas es sinónimo de libertad. Por ejemplo, en una escena, una de las protagonistas explica a su madre en qué consiste el acto sexual. Tras ello, la madre comienza a experimentar y a colorear su vida. El uso del color resulta primordial para que el espectador comprenda la evolución psicológica de la mayoría de los personajes y, por tanto, el lenguaje que utilizan. Será tarea del traductor decidir explicitar dicha información o no y, en caso afirmativo, elegir el registro de lengua adecuado para transmitir esa información.





Los códigos de significación del texto audiovisual: Implicaciones en la...

3.3 Código de planificación

El uso de los planos en la narrativa fílmica aporta información a través del canal visual. En relación con el tamaño de los planos, de más a menos amplitud en el campo de la imagen, suele hablarse de planos generales, americanos, medios, primeros planos, primerísimos planos y planos de detalle (Chaume, 2004).

En **doblaje** es, quizá, en la modalidad en la que este código más implicaciones plantea en la tarea traductora. Cuando el traductor se enfrenta a primeros y primerísimos planos, o a planos de detalle de los labios de un personaje, toman especial relevancia la sincronía fonética y la isocronía, que obligan a ajustar la traducción, lo más posible, a los movimientos articulatorios de los personajes de la versión original, para crear un efecto de verosimilitud y hacer creer que el personaje está hablando la lengua meta. La isocronía, además, permite huir del efecto visual conocido en la profesión como «bocas vacías», en el que el personaje sigue moviendo la boca pero no hay información acústica que lo acompañe (o viceversa). Aunque pueda parecer que en **subtitulación** convencional la planificación no tiene una relevancia significativa, el uso de distintos planos sí puede implicar la decisión de traducir o no traducir, por ejemplo, y dependiendo del plano que se utilice, carteles o textos que aparezcan en la imagen. Además, un cambio de plano también suele implicar un subtítulo nuevo. En la traducción para la **accesibilidad** audiovisual, en SPS no se observan implicaciones más allá de aquellas de la subtitulación convencional, pero sí en AD, ya que la utilización de los diferentes planos llevará a audiodescribir unas u otras características de la imagen. Esto se debe a la decisión deliberada del director del texto audiovisual de elegir unos u otros planos otorgando, así, mayor o menor importancia a ciertos aspectos de la escena en la que transcurre la acción. El audiodescriptor, pues, ha de saber descifrar la intención comunicativa del director del texto audiovisual original para tomar sus decisiones sobre qué ha de audiodescribirse y qué no.

3.4 Código de movilidad

En un texto audiovisual, la movilidad puede entenderse como el movimiento de personas u objetos dentro de un plano, o saliendo y entrando en campo, o bien como el movimiento de la cámara con respecto





Tamayo, A. / Chaume, F.

a aquello que se filma (Chaume, 2004). Es la primera acepción, la de la movilidad de personajes u objetos dentro de un plano, la que más repercute en la tarea traductora. Así, podemos distinguir entre signos proxémicos (movimientos de los personajes alejándose o acercándose a un punto o a otros personajes) o signos cinésicos (gestos y movimientos corporales).

La proxémica juega un papel esencial en el aspecto formal de un texto traducido para **doblaje**. Como ocurría con otros códigos de significación explicados más arriba, la posición de un personaje con respecto a la cámara puede repercutir en el uso de los símbolos para doblaje: en el guion listo para entrar en cabina, segmentado en *takes* y con sus códigos de tiempo, se observan los símbolos (DC) cuando el personaje se sitúa de costado o de lado a la cámara, (DL) cuando el personaje está lejos de la cámara, o (DE) cuando está de espaldas a la cámara, ya sea porque el personaje se ha dado la vuelta o porque la cámara se mueve y rodea al personaje. En **subtitulación** comercial, la distancia de los personajes con respecto a la cámara (concepto que no ha de confundirse con el código de planificación) puede ser el factor que ayude a decidir a qué personaje se debe subtitular cuando, por ejemplo, hablan varios personajes a la vez, ya que la distancia con la cámara puede marcar la relevancia de los diálogos de cada personaje (más relevantes cuanto más cercanos a la cámara). De la misma manera, si un personaje está lejos de la cámara puede tomarse la decisión de omitir su enunciado o mostrar esa lejanía con respecto a la cámara con recursos ortotipográficos (generalmente, la cursiva). En traducción para la **accesibilidad**, la proxémica juega, también, un papel importante. En AD, la decisión sobre qué audiodescribir puede tener como base la cercanía con respecto a la cámara. En SPS, estas implicaciones no van mucho más allá de las de la subtitulación convencional.

La cinésica, los gestos corporales de los personajes, incide de manera más directa en la tarea traductora. Los movimientos articulatorios de la boca, en la traducción para **doblaje**, son un elemento clave que determinará la solución de traducción dependiendo de las necesidades de isocronía y de sincronía o sincronización labial. Una vez más, el texto audiovisual ha de comprenderse como un conjunto de códigos que interactúan para formar un texto multimodal y complejo. En este sentido, será la relación de complementariedad y simultaneidad de los signos cinésicos con otros signos pertenecientes a otros códigos de significación (como el de planificación, por ejemplo) la que hará que





Los códigos de significación del texto audiovisual: Implicaciones en la...

el traductor se decante por un ajuste más o menos estricto en relación con la imagen; por ejemplo, el movimiento articulatorio de la boca (cinésica) sumado a un primer o primerísimo plano (planificación), exige un ajuste labial muy cuidado.

Más allá de la articulación fonética, los gestos corporales pueden conllevar una u otra decisión traductológica en cualquier modalidad de TAV. Así, si una persona hace un gesto con una mano (un número o un gesto deíctico, por ejemplo), el traductor puede alterar el orden sintáctico natural de una frase en la lengua meta para que la verbalización de ese gesto (el número o un adverbio de lugar, por ejemplo) coincida en el tiempo con la información visual. Sin embargo, no toda la información cinésica necesita estar acompañada de una verbalización de la misma, ya que el propio traductor podrá decidir no ser redundante con la imagen. En **AD**, cuando el gesto no va acompañado de una verbalización redundante del mismo y las restricciones de espacio y tiempo lo permiten, el audiodescriptor puede decidir insertar una descripción del gesto que ayude a una mejor comprensión del texto audiovisual en su conjunto para las personas con discapacidad visual.

Tanto en **subtitulación** comercial como en **SPS**, la cinésica no tiene implicaciones específicas más allá de las implicaciones en toda traducción audiovisual. El traductor audiovisual, cualquiera que sea la modalidad para la que traduce, constantemente valora el grado de conocimiento de la cultura origen por parte del espectador meta. Así, si bien algunos signos cinésicos y proxémicos son ampliamente conocidos por un espectador medio de una cultura occidental, puede que haya gestos que en la cultura meta tengan un significado diferente o no tengan ningún significado en absoluto. En estos casos, el traductor audiovisual tendrá que valorar cómo se inserta este gesto en el conjunto del texto audiovisual, qué género audiovisual está traduciendo, qué restricciones impone el género audiovisual y la modalidad TAV, etc. Solo así podrá tomar decisiones sobre si ha de explicarse este gesto para la cultura meta y, en caso de decidir hacerlo, sobre cómo llevar a cabo esta explicación para que el disfrute y la comprensión del texto audiovisual sea lo más similar posible a la del público origen.





Tamayo, A. / Chaume, F.

3.5 Códigos gráficos

El canal visual, aunque principalmente transmite información a través de las imágenes, también contiene lenguaje escrito, que conforma los distintos códigos gráficos del texto audiovisual. Estos incluyen los títulos de los filmes y programas en general, los intertítulos, cualquier tipo de texto en pantalla (diegético o extradiegético), o los subtítulos que ya se incluyan en la producción original.

En la segunda mitad del SIGLO XX, los códigos gráficos (sobre todo en el caso de los intertítulos) solían sustituirse por otros en la lengua meta, dando así la sensación de que el intertítulo estaba en pantalla originalmente en la lengua meta (Chaume, 2004). Hoy en día, sin embargo, se tiende a no manipular la imagen del texto original y así, cuando el traductor se enfrenta a este tipo de información, tiene a su disposición diferentes opciones. En **doblaje** puede recurrirse a una voz en *off* o a un subtítulo. En ambos casos, puede que esta decisión final no quede en manos del propio traductor y será este el que tenga que pedir instrucciones al cliente para la traducción del texto que aparece en pantalla. Solo en el caso de que el código gráfico se exprese en forma de subtítulo en el original se descartará, generalmente, la opción de la voz en *off*. También existe la posibilidad de dejar el código gráfico en versión original y optar por la no traducción. Esta opción suele ser más habitual en títulos de película (*Pulp Fiction* o *Scream*, por ejemplo) que en intertítulos o texto en pantalla. Sin embargo, cabe destacar que la traducción (o no traducción) de los títulos de textos audiovisuales, en la mayoría de casos, no es decisión del traductor audiovisual, sino que serán cuestiones de *marketing*, de derechos de la propiedad o, incluso, de la propia distribuidora las que guíen las opciones de traducción. Si bien en ocasiones el traductor, como experto en la materia, puede proponer títulos (normalmente tres opciones) y su formato en el texto meta (voz en *off*, subtítulo, no traducción) será el cliente el que tenga la última palabra en este aspecto. En todo caso, cualquiera que sea la decisión de traducción de los signos del código gráfico, esta deberá aparecer reflejada en el guion para doblaje, por lo que tendrá implicaciones directas en el formato último de entrega de la traducción.





Los códigos de significación del texto audiovisual: Implicaciones en la...

En **subtitulación** convencional se tiende a traducir el texto en pantalla en forma de subtítulo, al igual que los diálogos. Sin embargo, la no traducción es también una opción que el traductor puede valorar, dependiendo del tipo de plano de la escena (planificación), de la distancia del texto con la cámara (proxémica), de la relevancia del texto que aparece en pantalla en la trama argumental y de otras restricciones locales que pueda imponer el texto audiovisual que obliguen al traductor a subtitular otra información más relevante y no traducir el texto que aparece en pantalla. En cuanto al formato, los códigos gráficos en subtitulación suelen representarse en mayúsculas, sobre todo para distinguirlos de los diálogos o la narración del texto audiovisual. Sin embargo, no hay que olvidar que las letras mayúsculas ocupan el doble de espacio que las minúsculas y su legibilidad es de un 15 % a un 20 % menor (Díaz Cintas, 2003: 164), por lo que no es de extrañar que, en ocasiones, se encuentren títulos de películas, por ejemplo, subtitulados en minúscula o en cursiva (Chaume, 2004: 287).

En la traducción para la **accesibilidad**, en el caso de la SPS las decisiones serán las mismas que las tomadas para la subtitulación convencional, siempre teniendo en cuenta las restricciones añadidas de la subtitulación para personas sordas, sobre todo en relación con la velocidad de lectura. En el caso de la AD, los códigos gráficos constituirán, en casi todos los casos, un *bocadillo* de audiodescripción más. Solo en el caso de existir restricciones de espacio, o en el caso de que el audiodescriptor decida que hay otros elementos prioritarios en una escena en concreto, se optará por la no traducción de los códigos gráficos.

En la Imagen 8 puede observarse un texto en pantalla de la película *Crash* (Paul Haggis, 2004). En este caso, la subtitulación en letras mayúsculas que aparece en la parte inferior podría ser tanto la solución para subtitulación convencional como para SPS y doblaje (donde también se podría haber optado por la lectura de la traducción en *off*). En la solución para AD, el audiodescriptor optó por una narración en la que podía escucharse «En la caja pone: balas de fogueo».





Tamayo, A. / Chaume, F.



Imagen 8. Código gráfico, texto en pantalla. Subtitulado en mayúscula (*Crash*, Paul Haggis, 2004).

En la Imagen 9, puede observarse una captura de pantalla de la película *Aaltra* (Benoît Delépine y Gustave Kervern, 2004), en la que el código gráfico no requiere de traducción para la subtitulación convencional, doblaje o SPS, mientras que para la AD, la solución tomada fue «Se para frente al remolque de su tractor con una pegatina en la que se puede leer: *Aaltra*, Finlandia».





Los códigos de significación del texto audiovisual: Implicaciones en la...



Imagen 9. Código gráfico, texto en pantalla. No traducción para doblaje, subtitulación y SPS, pero sí para AD (*Aaltra*, Benoît Delépine y Gustave Kervern, 2004).

3.6 Código de montaje

El último de los códigos del canal visual es aquel que organiza y codifica el «proceso de composición y reunión de todos los planos y secuencias para construir el filme» (Chaume, 2004: 295) y por ello se le conoce también como código sintáctico en las teorías filmicas (Chaume, 2004). El proceso de montaje será, pues, lo que confiera una cohesión y coherencia interna al filme mediante una determinada asociación de escenas y secuencias, de modo que esta operación explique el significado final del texto audiovisual. Operaciones de montaje, como un cambio de escena o de plano, implican un corte de *take* en doblaje, un nuevo subtítulo en subtitulación convencional y SPS y una nueva descripción en AD. Este código sintáctico y visual establece también





Tamayo, A. / Chaume, F.

el ritmo de la narración mediante los llamados signos de puntuación audiovisuales como el fundido en negro, las cortinillas, apertura y cierre de iris, etc. Todos estos signos de puntuación que pausan la narración irán acompañados, también, de cambios de *take*, nuevos subtítulos o nuevos *bocadillos* de audiodescripción, respectivamente.

4. Conclusiones

Si bien el código lingüístico es el foco de atención para el traductor, no puede obviarse que los demás códigos de significación interactúan con él, y entre sí, para crear un único mensaje complejo, multimodal, polisemiótico, cohesionado y coherente. Limitarse a traducir las palabras del código lingüístico significa echar por la borda todo el trabajo de preproducción, producción y edición del vídeo y, en última instancia, que el efecto que el texto audiovisual produce en el receptor origen y meta difiera enormemente. Los códigos de significación de los canales acústico y visual tienen implicaciones bien diversas en las diferentes modalidades de TAV que el traductor ha de ser capaz de analizar, descomponer, jerarquizar y volver a componer en la lengua meta para crear un efecto análogo al del texto origen, si este es el encargo de la traducción.

En doblaje y subtitulación estas implicaciones han sido ampliamente estudiadas (Chaume, 2004 y 2012), pero aún no existen trabajos sistemáticos que relacionen cada código de significación con las modalidades de traducción para la accesibilidad (de manera incipiente, Palomo, 2015). La AD y la SPS, es evidente, tienen muchos puntos en común, en tanto que pretenden hacer accesibles productos audiovisuales para personas que no tienen acceso en parte, o en su totalidad, a la información que se transmite a través de uno de los dos canales de comunicación del texto audiovisual. En este sentido, los códigos de significación del canal acústico no inciden apenas en las decisiones de traducción en AD, salvo algunos casos comentados a lo largo del artículo, mientras que los códigos del canal visual inciden en poca medida en las operaciones de traducción en SPS.

Todo lo aquí expuesto pone de manifiesto la necesidad de formación en estudios filmicos por parte de los traductores audiovisuales y la necesidad de concienciación por parte de la sociedad (clientes,





Los códigos de significación del texto audiovisual: Implicaciones en la...

espectadores) de la realidad multimodal y multitarea de la TAV. Para ejercer de traductor audiovisual es necesario conocer en profundidad, al menos, ciertos elementos de la narrativa audiovisual y de la puesta en escena. Esta competencia filmica del traductor requiere una formación básica en lenguaje cinematográfico que debería ser parte de toda formación específica en TAV. Desde otro punto de vista, una mínima formación traductológica por parte del director de cine y de otros profesionales de la comunicación audiovisual, repercutiría positivamente en el mercado audiovisual, ya que permitiría que los textos audiovisuales se produjeran, en origen, teniendo en cuenta que van a ser traducidos (como ya ocurre, en muchos casos, en el sector de los videojuegos). No podemos olvidar que gran parte del beneficio de la industria audiovisual es gracias al mercado extranjero (Romero-Fresco, 2013). En este sentido, una cooperación entre director del producto audiovisual y traductor es esencial para el mercado y para la recepción última del producto. Siguiendo esta línea, la University of Roehampton, en Londres, ha lanzado el primer máster del mundo de producción filmica accesible (*Accessible Filmmaking*⁵) en el que TAV y producción audiovisual van de la mano para generar productos audiovisuales accesibles en todos los sentidos.

⁵<http://www.roehampton.ac.uk/postgraduate-courses/accessibility-and-filmmaking/>





Tamayo, A. / Chaume, F.

BIBLIOGRAFÍA

- AENOR (2012): *Norma UNE 153010: Subtitulado para personas sordas y personas con discapacidad auditiva. Subtitulado a través del teletexto*. Madrid: AENOR.
- Antonini, Rachele. (2005): «The perception of dubbese», en Delia Chiaro, Christine Heiss y Chiara Bucaria (eds.) *Between text and image. Updating research in screen translation*. Ámsterdam y Filadelfia: Benjamins. 135-147.
- Baños, Rocío. (2009): *La oralidad prefabricada en la traducción para el doblaje. Estudio descriptivo-contrastivo del español de dos comedias de situación: Siete Vidas y Friends*. Tesis doctoral inédita. Universidad de Granada.
- _____, (2013): «La compensación como estrategia para recrear la conversación espontánea en el doblaje de comedias de situación», *Trans, Revista de Traductología*, 17, 71-84. [http://www.trans.uma.es/trans_17/Trans17_071-084.pdf, última consulta 02/08/2015]
- _____, (2014): «Insights into the false orality of dubbed fictional dialogue and the language of dubbing », en David Dror-Abend (ed.), *Media and Translation: An Interdisciplinary Approach*. Londres y Nueva York: Bloomsbury Publishing. 75-95
- Botella, Carla. (2010): *El intertexto audiovisual y su traducción: referencias cinematográficas paródicas en Family Guy*. Tesis doctoral inédita. Universidad de Alicante.
- Brumme, Jenny. (ed.) (2008): *La oralidad fingida: descripción y traducción*. Madrid: Iberoamericana.
- Carmona, Ramón. (1996): *Cómo se comenta un texto filmico*. Madrid: Cátedra.
- Casetti, Francesco y Federico Di Chio. (1991): *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.





- Chaume, Frederic. (2001): «La pretendida oralidad de los textos audiovisuales y sus implicaciones en traducción», en Rosa Agost y Frederic Chaume (eds.), *La traducción en los medios audiovisuales*. Castellón: Publicacions de la Universitat Jaume I, 77-88.
- _____, (2004): *Cine y traducción*. Madrid: Cátedra.
- _____, (2012): *Audiovisual Translation: Dubbing*. Londres y Nueva York: Routledge.
- Chiaro, Delia. (2010): *Translation, Humour and the Media*. Londres y Nueva York: Continuum.
- Collins, Karen y Peter J. Taillon. (2012): «Visualized sound effect icons for improved multimedia accessibility: A pilot study», *Entertainment Computing*, 3, 11–17.
- de Higes, Irene. (2014): *Estudio descriptivo y comparativo de la traducción de filmes plurilingües: el caso del cine británico de migración y diáspora*. Tesis doctoral inédita. Universitat Jaume I.
- Díaz Cintas, Jorge. (2003): *Teoría y práctica de la subtitulación. Inglés-español*. Barcelona: Ariel.
- Díaz Cintas, Jorge y Aline Remael. (2007): *Audiovisual Translation: Subtitling*. Londres y Nueva York: Routledge.
- Duro, Miguel. (2001): «“Eres patético”: el español traducido del cine y de la televisión», en Miguel Duro (ed.), *La traducción para el doblaje y la subtitulación*. Madrid: Cátedra, 161-185.
- Gambier, Y. (2013): «Position of Audiovisual Translation Studies», en Carmen Millán Varela y Francesca Bartrina (eds.) *Routledge Handbook of Translation Studies*. Londres y Nueva York: Routledge, 45-59.
- Gómez Capuz, Juan. (1998): *El préstamo lingüístico (conceptos, problemas y métodos)*. Valencia: Universitat de València.
- González Vera, María Pilar. (2011): «Translating Images: the Impact of the Image on the Translation of *Disney's Alice in Wonderland into Spanish*», *Miscelánea: A Journal of English and American Studies*, 43, 33-53.





Tamayo, A. / Chaume, F.

- Martí Ferriol, José Luis. (2010): *Cine independiente y traducción*. Valencia: Tirant Lo Blanch.
- Martínez Garrido, Gemma. (2013): Estudio descriptivo y contrastivo de la traducción de elementos culturales en la subtitulación (catalán-inglés). Tesis doctoral inédita. University of Kent.
- Martínez Sierra, Juan José. (2008): *Humor y traducción. Los Simpson cruzan la frontera*. Castellón: Publicacions de la Universitat Jaume I.
- Neves, Josélia. (2005): *Audiovisual Translation: Subtitling for the Deaf and Hard-of-Hearing*. Tesis doctoral inédita. University of Roehampton.
- Palomo, Alicia. (2015): *Seeing Films through your Ears: A Descriptive and Comparative Study of Audio Description for Children in the UK and Spain*. Tesis doctoral inédita. Universitat Jaume I.
- Pavesi, María. (2005): *La traduzione filmica. Tratti del parlato doppiato dall'inglese all'italiano*. Roma: Carocci.
- _____, (2008): «Spoken Language in Film Dubbing: Target Language Norms, Interference and Translational Routines», en Delia Chiaro, Christine Heiss y Chiara Bucaria (eds.), *Between text and image. Updating research in screen translation*. Ámsterdam y Filadelfia: Benjamins. 79-99.
- Pedersen, Jan. (2011): *Subtitling Norms for Television*. Ámsterdam y Filadelfia: John Benjamins.
- Poyatos, Fernando. (1997): *Nonverbal Communication and Translation*. Ámsterdam y Filadelfia: John Benjamins.
- Romero-Fresco, Pablo. (2013): «Accessible filmmaking: Joining the dots between audiovisual translation, accessibility and filmmaking», *JosTrans, The Journal of Specialised Translation*, 20, 201-223. [http://jostrans.org/issue20/art_romero.pdf, última consulta 02/08/2015]





- Romero Ramos, M^a Guadalupe. (2010): *Un estudio descriptivo sobre la traducción de la variación lingüística en los medios audiovisuales (doblaje y subtitulación). Las traducciones de Il Postino*. Tesis doctoral inédita. Universitat Autònoma de Barcelona.
- Santamaria, Laura. (2001): *Subtitulació i referents culturals. La traducció com a mitjà d'adquisició de representacions socials*. Tesis doctoral inédita. Universitat Autònoma de Barcelona.
- Tamayo, Ana. (2014): «Translating Slang for Dubbing: A Descriptive Case Study of *Jackie Brown (English-Spanish)*», *Linguae, Revista de la Sociedad Española de Lenguas Modernas*, 1, 277-302.
- _____, (2015a): «Estudio descriptivo de la subtitulación para niños sordos y con discapacidad auditiva en las cadenas infantiles y juveniles en España», *Quaderns: Revista de Traducció*, 22, 363-383.
- _____, (2015b): *Estudio descriptivo y experimental de la subtitulación en TV para niños sordos. Una propuesta alternativa*. Tesis doctoral inédita. Universitat Jaume I.
- Zabalbeascoa, Patrick. (1999): «La didáctica de la traducción: desarrollo de la competencia traductora», en Antonio Gil de Carrasco y Leo Hickey (eds.), *Aproximaciones a la traducción*, 22-40. Madrid: Instituto Cervantes. [<http://cvc.cervantes.es/lengua/aproximaciones/zabalbeascoa.htm>, última consulta 13/03/2016]
- _____, (2001): «La traducción del humor en textos audiovisuales», en Miguel Duro (ed.), *La traducción para el doblaje y la subtitulación*. Madrid: Cátedra, 251-263.
- Zaro Vera, Juan Jesús. (2001): «Conceptos traductológicos para el análisis del doblaje y la subtitulación», en Miguel Duro (ed.), *La traducción para el doblaje y la subtitulación*. Madrid: Cátedra, 47-63.





Tamayo, A. / Chaume, F.

FILMOGRAFÍA

Aaltra (Benoît Delépine y Gustave Kervern, 2004)

The Angel's Share (Ken Loach, 2012)

Crash (Paul Haggis, 2004).

The Real Ghostbusters (Dan Aykroyd y Harold Ramis, 1986–1991)

Good Luck Charlie (Phil Baker y Drew Vaupen, 2010–2014)

Matt's Monsters (Gregory Panaccione, 2008–)

Le monde de Pahé (Paul Leluc, 2009–)

Pocoyó (David Cantolla, Alfonso Rodríguez y Guillermo García Carsí,
2004–2010)

The Smurfs (Pierre Culliford, 1981–1989)

The Wizard of Oz (Victor Fleming, 1939)

